

NASKAH PUBLIKASI

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
KEGIATAN SENI KOLASE**

**Penelitian Tindakan Kelas di TK Karangpelem III, Kecamatan Kedawung,
Kabupaten Sragen, Tahun Ajaran 2011/2012**



Disusun oleh:

WINARTI
A 520081047

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan, Kartasura
Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102
Website : <http://www.ums.ac.id> Email : ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : Aryati Prasetyarini, M.Pd.
NIP/ NIK : 725
Nama : Choiriyah Widyasari, S.Psi., M.Si.
NIP/ NIK :

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Winarti
NIM : A 520081047
Judul Skripsi :

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN SENI KOLASE

Penelitian Tindakan Kelas di TK Karangpelem III, Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen, Tahun Ajaran 2011/2012

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian surat persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Pembimbing I

Aryati Prasetyarini, M.Pd.
NIK. 725

Surakarta, Oktober 2013

Pembimbing II

Choiriyah Widyasari, S.Psi., M.Si.
NIK.

ABSTRAKSI

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN SENI KOLASE (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI TK KARANGPELEM III KECAMATAN KEDAWUNG KABUPATEN SRAGEN

**Winarti. A.520081047.. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2013, halaman.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni anak melalui kegiatan kolase pada anak kelompok B TK Karangpelem III Kedawung Sragen tahun ajaran 2011/2012. Penerima tindakan adalah seluruh anak kelompok B TK Karangpelem III Kedawung Sragen tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 20 anak. Pelaksanaan tindakan adalah peneliti, sedangkan guru bertindak sebagai kolaborator. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data secara deskriptif dengan model alur yang terdiri atas reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya upaya peningkatan kreativitas seni anak melalui kegiatan kolase pada anak kelompok B TK Karangpelem III Kedawung Sragen. Hal ini dapat dilihat dari kreativitas seni anak yang meliputi tiga indikator dengan 5 butir amatan yaitu menyebutkan bahan-bahan kolase, menyebutkan nama pada pola gambar binatang, memberi lem pada pola gambar, menempel bahan kolase dengan bahan perekat dan berkeasi gambar bpola binatang dengan media kolase. Kreativitas seni anak melalui kegiatan kolase, yakni rata-rata persentase kreativitas seni anak dari sebelum tindakan sampai siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 35%, siklus I mencapai 55%, siklus II mencapai 65% dan siklus III mencapai 90%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan kolase dalam pembelajaran di TK Karangpelem III Kedawung Sragen dapat meningkatkan kreativitas seni anak

Kata kunci: peningkatan kreativitas anak, kegiatan seni kolase

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan proses dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan suatu masalah. Kreativitas akan lahir pada karya yang kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan seseorang, peningkatan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Dengan penggunaan alat permainan yang optimal dapat menumbuhkan kreativitas anak. Anak diajak berimajinasi dapat meningkatkan kreativitasnya, mengembangkan kreativitas berpikir dengan mengumpamakan kreativitas berbahasa anak dengan cars anak disuruh bercerita sesuai pikiran dan gambar yang anak lihat. Kurang maksimalnya kreativitas anak karena kurangnya media pembelajaran atau alat peraga yang masih rendah.

Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreatifitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia taman kanak-kanak karena dengan kreatifitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas. Dengan kreatifitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Pendidikan orang tua terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak, anak yang memiliki bakat tertentu, jika tidak diberikan rangsangan atau motivasi dari orang tua atau pendidik dan lingkungannya maka anak tidak mampu memelihara apalagi mengembangkan bakatnya.

Peningkatan kreativitas perlu dilakukan karena pada umumnya kreativitas anak di TK Karangpelem III tergolong kurang, hal tersebut dapat memunculkan persoalan-persoalan yang dapat menghambat proses kegiatan pembelajaran sehari-hari. sering sekali guru menghadapi kendala-kendala dalam pencapaian indikator-indikator yang sesuai perkembangan dan pertumbuhan yang telah ditentukan. Salah satunya kegiatan pembelajaran di TK Karangpelem III pada kelompok B, karena kurangnya media dan metode yang baik untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain kurangnya alat peraga juga dipicu dengan sikap orang

tua yang menganggap bermain itu tidak penting, jarang orang tua yang memberikan stimulus permainan yang dibutuhkan anak. Mereka beranggapan yang paling penting adalah anaknya pandai membaca, menulis dan berhitung. Pada waktu bermain anak jarang mendapatkan arahan baik dari guru, sedang dari diri anak sendiri kurang aktif dalam berkreasi. Anak dapat distimulus untuk meningkatkan kreatifitasnya. Masalah-masalah tersebut antara lain adalah guru masih kurang maksimal dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga kreativitas anak masih rendah.

Menurut Margana dalam Widiyastuti (2006) rambu-rambu dalam memberi nilai atau mengevaluasi karya seni rupa anak yaitu sebuah karya seni dilihat dari aspek-aspek seperti: originalitas atau kemurnian hasil karya seni, penguasaan teknik berkarya, tema, dan elaborasi. Penilaian kegiatan seni kolase lebih ditekankan pada kesungguhan, kedisiplinan, keberanian, dan kemurnian (originalitas) gambar yang dihasilkan oleh anak.

Kerangka dan pelaksanaan tindakan dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini yaitu melalui metode seni kolase dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak TK Karangpelem III Kedawung, Sragen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Karnagpelem III Kedawung Sragen. Penelitian ini dilakukan oleh Ibu Winarti dibantu oleh Kepala Sekolah. Penelitian dilaksanakan secara bertahap dan dimulai pada hari Senin, 20 Juli 2011 terakhir pada hari Rabu, 29 Juli 2011. Subyek dari penelitian adalah anak kelompok B di Karangpelem III Kedawung Sragen yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Prosedur dari penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan melalui prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Perencanaan: 1) Peneliti membuat Rencana Bidang Pengembangan (RBP) yang didalamnya memuat kegiatan seni kolase yang akan dilaksanakan dalam kegiatan

ini, 2) Mempersiapkan waktu pelaksanaan, 3) Mempersiapkan instrumen observasi yang akan digunakan.

Pelaksanaan tindakan: Peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan. Pada penelitian ini direncanakan melalui 3 siklus. Siklus I meliputi 2 pertemuan, siklus II meliputi 2 pertemuan dan siklus II meliputi 2 pertemuan. Rencana tindakan bersifat tentative dan sementara, fleksibel dan siap untuk diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha ke arah perbaikan.

Observasi: Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama kegiatan berlangsung. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

Refleksi: Refleksi dilakukan untuk menganalisa hasil observasi dan hasil evaluasi belajar dengan tujuan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan permainan seni kolase. Jika terjadi masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang dan pengamatan ulang sehingga permasalahan bisa diatasi.

Jenis data yang dikumpulkan adalah kreativitas dalam kegiatan seni kolase. Pengumpulan data untuk mengetahui kreativitas anak dengan menggunakan lembar observasi untuk membandingkan hasil pencapaian anak dengan indikator keberhasilan setiap siklusnya. Jenis data pelaksanaan bermain kegiatan seni kolase sumbernya dari anak kelompok B.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi yang berisikan 1) Komponen pedoman observasi dan permainan (pembukaan, inti dan penutup), 2) Aspek pengamatan: doa, salam, apersepsi, penjelasan cara bermain, demonstrasi dengan kertas pola gambar binatang, memberikan *reward*, review kegiatan dan kesimpulan, 3) Pelaksanaan pembelajaran meliputi pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dengan mengisi checklist Y atau T.

Pedoman penyusunan lembar pengamatan peningkatan kemampuan kognitif: 1) Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, 2) Menjabarkan indikator ke dalam butir amatan yang

menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan ketika melaksanakan kegiatan, 3) Menentukan diskriptor butir amatan dengan pemberian skor, 4) Membuat lembar observasi untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan di lembar observasi.

Indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan akan terlihat dengan adanya peningkatan yang dirumuskan dalam setiap siklus. Prosentase keberhasilan ditentukan mencapai minimal 80% dari jumlah indikator yang sudah ditentukan dan jumlah seluruh anak kelompok B di TK Karangpelem III Kedawung Sragen.

Teknik analisis data berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis data terhadap anak dilakukan beberapa tahap diantaranya: Pertama, menjumlah skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan. Kedua, membuat tabulasi skor observasi peningkatan kreativitas anak yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan dan jumlah skor. Ketiga, menghitung prosentase peningkatan kreativitas anak dengan cara :

- a. Prosentase pencapaian kemampuan :

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dicapai anak}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- b. Skor maksimum : skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan
- c. Skor maksimum : $4 \times 5 = 20$
- d. Hasil prosentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%)

Keempat, membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan prosentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai prosentase yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Diskripsi Penelitian Siklus

a. Pra Siklus

Data-data kemampuan awal diperoleh dari hasil observasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kondisi anak pada saat mengikuti pembelajaran serta untuk mengetahui kekurangan dari guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran.

Observasi awal mendapatkan hasil bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Karangpelem III Kedawung Sragen masih sangat rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata kreativitas anak satu kelas pada pra siklus hanya mencapai 35%. Dari 20 anak dalam satu kelas hanya 7 anak yang mampu merekatkan pola gambar binatang dan menyebutkan nama pola gambar binatang.

Berdasarkan wawancara peneliti dan guru kelas dapat disimpulkan bahwa rendahnya kreativitas anak disebabkan karena metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran membosankan dan kurang menarik. Alat peraga yang digunakan juga kurang bervariasi dan guru juga kurang bisa mengkondisikan kelas. Berdasarkan kenyataan di atas maka guru dan peneliti sepakat untuk melaksanakan tindakan siklus I.

b. Siklus I

Perencanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dengan mengadakan diskusi dengan guru kelas untuk menyusun skenario pembelajaran yang akan digunakan. Hal-hal yang dibicarakan antara lain: menyusun RBP, merancang dan menyiapkan materi pembelajaran, menyusun lembar pengamatan dan menentukan jadwal pelaksanaan tindakan. Hasil diskusi disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan dibantu oleh kepala sekolah.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai pada hari Senin 20 Juli 2011. Pertemuan kedua hari Rabu, 23 Juli 2011. Pada siklus I media dan waktu pelaksanaan sama, tetapi indikator kreativitas anak dari setiap pertemuan berbeda.

Pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin, 20 Juli 2011. Pembelajaran berlangsung selama 30 menit dari pukul 08.00 sampai pukul

08.30 dilaksanakan di kelas B. Pada pertemuan pertama guru memasuki ruangan kelas kemudian mengkondisikan anak untuk duduk kemudian memulai kegiatan awal dengan salam, doa dan bernyanyi. Setelah itu guru menjelaskan tema binatang dan nama-nama binatang. Guru menjelaskan cara bermain senikolae. Kertas pola gambar binatang diletakkan di meja kemudian anak disuruh mengambil dan menyebutkan nama pola gambar binatang.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Juli 2011. Pada pertemuan kedua pelaksanaannya hampir sama dengan pertemuan pertama hanya subtemanya yang diganti yaitu binatang piaraan di rumah. Medianya sama kertas pola gambar binatang, kegiatannya menyebutkan nama binatang sesuai pola gambar. Guru memperlihatkan pola gambar binatang dan menyebutkan sesuai nama binatang.

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran dengan dua tahap, yaitu:

- 1) Proses belajar mengajar: Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana. Anak bersemangat meskipun ada beberapa anak yang masih bingung menyebutkan nama pola gambar binatang. Waktu yang disediakan 30 menit tidak cukup.
- 2) Kreativitas anak : Berdasarkan hasil observasi kreativitas anak pada pra siklus ada 7 anak bisa menyebutkan nama pola gambar binatang atau sekitar 35%, setelah dilakukan siklus I terdiri dari 2 pertemuan ada 11 anak yang dapat menyebutkan pola gambar binatang dengan benar atau sudah mencapai 55%. Jadi antara pra siklus sampai siklus I ada kenaikan sekitar 20%.

c. Siklus II

Perencanaan tindakan siklus II berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus II direncanakan akan dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama hari Jum'at, 24 Juli 2011. Pertemuan kedua hari Sabtu, 25 Juli 2011. Hasil kesepakatan diskusi yang direncanakan pada siklus II adalah: untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran peneliti selalu

mengganti gambar nama-nama binatang dalam setiap pertemuan, kesepakatan untuk menambah alokasi waktu menjadi 45 menit. Guru memberikan perhatian lebih kepada anak yang belum mampu, membuat perjanjian dengan anak bagi yang tidak mengerjakan tugas akan dipindahkan ke kelas A.

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama hari Jum'at, 24 Juli 2011 temanya nama binatang subtema binatang piaraan di rumah. Setelah doa, salam dan apersepsi guru menjelaskan ciri-ciri binatang yang dipiara di rumah. Kegiatannya adalah anak bebas memilih kertas pola gambar binatang yang disukainya kemudian anak disuruh menyebutkan nama gambar yang dipegangnya. Dalam kegiatan ini anak sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Pertemuan kedua dilaksanakan hari Sabtu, 25 Juli 2011. Pelaksanaannya masih sama dengan pertemuan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan adalah menyebutkan nama binatang sesuai pola gambar.

Observasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu :

- 1) Proses belajar mengajar : Proses belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan rencana. Alokasi waktunya ditambah menjadi 45 menit. Setting tempat duduk dirubah. Anak disuruh menyebutkan nama binatang sesuai pola gambar. Dalam melaksanakan kegiatan anak terlihat asal mengerjakan supaya cepat selesai.
- 2) Kreativitas anak : Berdasarkan hasil tabulasi diperoleh rata-rata persentase kreativitas anak dalam 1 kelas 75%. Berdasarkan hasil tabulasi skor jika dibandingkan dengan rata-rata prosentase pada siklus I mencapai peningkatan sekitar 20%. Jumlah anak yang mampu menyebutkan nama binatang sesuai pola gambar sebanyak 15 anak.

d. Siklus III

Perencanaan tindakan pada siklus III berdasarkan pada analisis dan refleksi pada siklus II. Perencanaan pada siklus III adalah supaya lebih menarik sub tema dipadukan dengan tema yang lain tapi dalam batasan tema saat ini, penugasan diberikan kepada anak yang kemampuannya

kurang, setting tempat duduk anak dirubah supaya tidak bosan, selalu memberikan pujian kepada anak agar motivasi dan percaya diri anak meningkat.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilakukan dua kali pertemuan. Alat peraga dan temanya juga sama. Pertemuan pertama hari Selasa, 28 Juli 2011. Pembelajaran berlangsung selama 45 menit. Seperti biasa kegiatan diawali dengan pembukaan, doa, salam, apersepsi dan bernyanyi. Kegiatannya memberikan lem pada pola gambar binatang dan merekatkan dengan guntingan kertas berwarna. Kegiatan penutup dilakukan guru dengan memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Juli 2011 temanya binatang dan subtemanya binatang piaraan di rumah. Kegiatannya adalah memberikan lem pada kertas pola gambar dan merekatkan dengan guntingan kertas berwarna. Guru membagi kertas pola gambar binatang dan anak menyebutkan nama sesuai pola gambar binatang. Dalam kegiatan ini anak sangat antusias karena kegiatannya cuma bermain saja. Kegiatan penutup dilakukan guru dengan memberikan kesimpulan yang dilakukan hari ini.

Observasi dilakukan melalui dua tahap yaitu :

- 1) Proses belajar mengajar: proses pembelajaran dengan permainan seni kolase dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Kebosanan anak pada siklus II dapat diatasi pada siklus III. Anak sangat antusias dan bersemangat kembali mengikuti pembelajaran karena medianya sangat menarik. Pada siklus III penugasan yang diberikan pada anak melalui bermain saja sehingga anak sangat bersemangat.
- 2) Kreativitas anak : prosentase kreativitas anak pada siklus III sudah meningkat yaitu mencapai 90%. Hasil prosentase ini dikatakan meningkat 15% dibanding pada siklus II yang baru mencapai 75%. Kemampuan anak memberikan lem pada pola gambar binatang dan merekatkan dengan guntingan kertas berwarna. pada siklus II, sedang pada siklus III naik menjadi 18 anak.

Hasil analisis dan refleksi pada siklus III membuktikan bahwa kreativitas anak meningkat dengan pesat. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas tindakan pada siklus III dikatakan telah berhasil. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata prosentase kreativitas anak dibandingkan pada siklus-siklus sebelumnya. Dilihat dari hasil observasi dapat diambil kesimpulan bahwa permainan kegiatan seni kolase dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Karangpelem III Kedawung Sragen Tahun Ajaaran 2011/2012.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta, dapat ditarik kesimpulan melalui kegiatan seni kolasi dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Karangpeleme III Kedawung Sragen. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata persentase kreativitas anak dari sebelum tindakan sampai siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 35%, siklus I mencapai 50%, siklus II mencapai 75% dan siklus III mencapai 90%.

Penelitian tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan seni kolase, berimplikasi terhadap proses pembelajaran anak. Anak bersemangat dalam kegiatan seni kolase yaitu menempel gambar binatang dengan kertas berwarna. Anak mampu mengeluarkan pendapat dan melatih kreativitas dengan menempel kertas berwarna. Penelitian ini selain berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak juga berpengaruh pada kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Hamid, dkk. 2009. *Pedoman Guru Pengenalan Lingkungan Hidup di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdikbud
- Mahmud. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Montotalu. 2000. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.